

# LA VIDA EN LA PANTALLA. LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LA ERA DE INTERNET.

## Protocolo Nº 7 del capítulo VII. ASPECTOS DEL YO.

**Participantes:** Estudiantes asistentes a la exposición, Lina Marcela Lasso (Expositora), Andrés Robledo (Expositor), Andrea Rodríguez (Profesora), Jairo Lázaro (Relator) y Diego Ramírez (Relator) y compañeros asistentes a la clase.

**UNIVERSIDAD ICESI, Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, Departamento de Estudios Políticos, Abril 27 de 2010.**

### INTRODUCCIÓN

La comunicación ha trascendido los límites de la visualización física del encuentro cara a cara. Pero estos cambios en las formas como ocurre el intercambio de información a través de procesos de comunicación diversos no ocurre solo dentro de lo que hoy se conoce como teorías de la información y de las comunicaciones, sino que también se ha adherido a las relaciones entre personas que han encontrado en la Internet un escenario propicio para la gestación de nuevas culturas de interacción social. Este documento consigna las ideas de mayor importancia expuestas en la presentación del pasado Martes 20 de Abril, sobre la construcción, reconstrucción y transformación de la identidad en los entornos virtuales asentados en Internet como medio de comunicación de expansión masiva. Se tomó como eje bibliográfico la lectura *Aspectos del Yo*, del libro *LA VIDA EN LA PANTALLA. La construcción de la identidad en la era de Internet*, de la autora estadounidense Sherry Turkle, erudita en el campo investigativo de la injerencia que tienen los medios de comunicación sobre las personas en los contextos cultural, social y tecnológico.

### DESARROLLO DE IDEAS

La exposición inicia con la descripción de los objetivos que se buscarán alcanzar en el curso de la presentación de los diferentes conceptos involucrados en la lectura. De un lado, los expositores señalan que ha de justificarse por qué el ciberespacio es un «creador» de diversas identidades y culturas. Por otra parte, acotan que se determinará el efecto que ha tenido Internet en el surgimiento de nuevas formas de pensar, actuar y establecer relaciones

dentro de una nueva «trama sociocultural» instaurada por las nuevas tecnologías. Ulteriormente, el estudiante Robledo procede a presentar la tesis de la lectura: *Los medios de Comunicación, en sus variantes más avanzadas- Internet, multimedia- permiten que nuestras vidas se desplacen y transformen en nuevos escenarios virtuales generadores de nuevas culturas, donde la construcción de nuevas identidades es la experiencia de mayor trascendencia en medio de la vida en conexión*. Posteriormente, el expositor Robledo propone como ejemplo introductorio a la temática a explicar, la popular aplicación web interactiva *Second Life*, señalando que en éste mundo virtual existe «una manipulación de la realidad y una proliferación de identidades falsas soportadas en un mundo consumista absorbente». A continuación, la expositora Lasso introduce al auditorio en el inminente debate histórico: ¿Es la identidad única o múltiple? Al respecto, escribe Turkle: « [...] *En términos de nuestras visiones del yo, nuevas imágenes de multiplicidad, heterogeneidad, flexibilidad y fragmentación dominan el pensamiento actual sobre la identidad humana*». La idea de una identidad centralizada, indivisible y de inadmisibles fragmentación predominaba en las concepciones filosóficas sobre las que se erigía el pensamiento intelectual del pasado siglo. No obstante, ya para ese entonces Sigmund Freud había lanzado una de sus controversiales visiones del “yo” en la que no se le otorgaba autoridad alguna a esta “entidad”, aún sin definir. Más adelante, Jacques Lacan expresa una concepción del “yo” completamente trivializada, en la que no existe tal cosa como un “yo esencial” y en la que el «*ego es simplemente una ilusión*». Pero, ¿Ocurre esta transición *substancial* de una identidad unitaria, esencial, a una identidad múltiple, fluida, sin unas condiciones necesarias de entorno que propicien un cambio tal? No. Turkle advierte entonces que es a partir de los entornos virtuales proveídos por las nuevas tecnologías que se empieza a hablar de una multiplicidad del yo y de un consecuente desarrollo del posmodernismo. Con respecto a la pregunta formulada por la expositora, la profesora Rodríguez planta el interrogante: ¿Consideran ustedes que tienen una única o múltiples identidades? Ante esta cuestión, surgen otras preguntas dentro del auditorio: Pero, ¿Qué es propiamente la identidad? ¿Es la misma Personalidad? Se generan entonces diversas observaciones en torno a este problema de distinción conceptual. Se concluye al final que mientras la identidad está asociada a rasgos, características y concepciones *propias* de cada individuo, la personalidad tiene un carácter conductual. En seguida, la estudiante Victoria Palomino interviene en la discusión

sobre la creación de identidades diversas en los entornos virtuales disponibles en la red: «Podemos tener diferentes identidades en el mismo mundo virtual». Al respecto, Turkle expone el ejemplo de una profesora de 30 años, usuaria de una plataforma web basada en foros de conversación donde se discuten temas de diversa índole. Aún cuando asegura sentirse “relajada” en la utilización de los diferentes canales de comunicación disponibles desde aquellos que tratan sobre economía, hasta los más lascivos, meramente sexuales), esta usuario hace uso de los canales diferentes de la aplicación, en ese entonces conocida como IRC, asumiendo en cada uno de ellos un personaje de rol de características disímiles a lo que constituye la esencia de su vida cotidiana. Asegura: «Es un escape total...En IRC soy muy popular. Tengo tres nombres que utilizo un montón... uno discute de política, otro de literatura y otro lo dedico a los canales sexuales para buscar un buen rato». En relación con la construcción de identidades múltiples en comunidades virtuales asentadas sobre una misma red ingente, que la autora llama en líneas de su texto “personajes virtuales”, éstas pueden haber sido idealizadas desde múltiples enfoques. De un lado, puede haberse constituido como una expresión de “deseo ser” en la que el personaje creado refleja lo que el usuario considera que es una representación de su propia “*substancia*”: se crea una máscara cuya esencia es aquella que el actor considera como suya y que no logra exhibir en su mundo “real”. Por otro lado, la motivación a crear un “personaje virtual” y su posterior interpretación no está siempre ligado a un “deseo ser” como se cree que se es o como se quisiera ser; la construcción de identidades en internet puede verse erigida en elementos añadidos motivados por la fascinación, fantasía y curiosidad que suscitan determinadas facetas, concepciones y características de un personaje ideado en la mente de un cibernauta. Pero, ¿qué impulsa la creación de estos personajes vivientes en la virtualidad? ¿Por qué lo hacemos? Al respecto, Turkle introduce el concepto de MUD (*Multi-User Dungeon*) como interfaz generadora de los entornos virtuales necesarios para este proceso de creación de identidades múltiples. El término MUD se adopta dentro de este contexto de culturas de simulación, dada la popularidad que tuvo el juego de rol Dragones y Mazmorras en la década de 1970 y principios de 1980. Así, los MUDs se constituyen como los lugares en los que el “yo” es múltiple, construido y transformado a través del lenguaje: en estas interfaces, la palabra es el insumo mediante el cual «se realizan estas experiencias de construcción y destrucción de la identidad en el laboratorio social de la Internet». Acota Turkle: «En los

MUDs los personajes virtuales conversan unos con otros, ganan y pierden dinero y suben y bajan de estatus social. También pueden morir. Todo esto se consigue a través de la escritura». Así pues, los MUD proporcionan los escenarios propicios para la gestación de nuevas formas de interacción social y el desarrollo de una democracia intelectual: se abre la posibilidad de que las personas asuman identidades diversas que les permiten diversificar sus concepciones mundanas y personales, al tiempo que ocurre un aprendizaje de sí mismos a partir de los personajes creados. En este momento la estudiante Rose Mary Valencia realiza la siguiente observación: «*Nos vamos descubriendo a medida que interactuamos con otros*». En efecto, es a través de la interacción y del conocimiento que se va teniendo del interlocutor, al otro lado de la pantalla, que el actor, creador de su personaje virtual, va definiendo sus características: cada persona es libretista de la historia del personaje que acaba de crear. Con respecto a la pantalla como interfaz mediante la cual se separan los interlocutores involucrados en la comunicación vía virtual, el expositor Robledo hace la siguiente observación: «*La pantalla es un refugio*». Esta apreciación establece entonces que es a través de la pantalla que un usuario puede persuadir a su interlocutor de la genialidad de su personaje, conllevando a una posterior idealización que se gesta en el anonimato perfecto proveído por estas interfaces virtuales promotoras del posmodernismo, MUDs. Interviene en este momento la profesora Rodríguez haciendo referencia a este hecho: «*Vamos idealizando nuestro personaje cuando respondemos como el otro quiere*». De esta forma, el anonimato es la llave de las ideas prohibidas, inexploradas e inaceptadas, que abre la posibilidad de su total exhibición, a través de la pantalla como brecha entre la idealización virtual y la desilusión real.

Durante la exposición los compañeros expositores presentaron varios ejemplos sobre los juegos de rol y los paralelos que se presentan en sus vidas, aclararon que los juegos de rol, son interacciones en las cuales personas se adentran en un personaje y su relación es cara a cara. Hablaron de Julee quien es una joven de 19 años que dejó la universidad y su casa debido a una tormentosa relación que tenía con su madre. Julee en uno de sus juegos de rol tuvo que interpretar el papel de una madre, este personaje formaba parte de un círculo de espías. Su hija que también era espía, resultaba siendo una contra-espía que traicionaba a su madre e incluso la mataría. Los miembros del equipo esperaban que Julee denunciara a la que era su hija para salvarse, pero resultó que Julee, vio a su hija de juego como una interpretación de su yo real. En la cual la reacción final de Julee fue proteger la vida de su hija a cambio de la lealtad de su equipo.

Se puede juzgar que los juegos de rol son espacios de escape, en los cuales los jugadores dejan atrás sus vidas y problemas para adentrarse en el juego.

Los expositores, aclararon el otro tipo de juego de rol que existe y es el de los MUD, y este permite a los jugadores cuantas identidades deseen. Pero para la gente que pertenece a los juegos MUD hacer transformaciones estilo Madonna y Michael Jackson son difíciles, para ellos es mas fácil crear esta perspectiva en un MUD y allí puedes describir, formar y revisar una auto-descripción del personaje que siempre a deseado.

Nos presentan un ejemplo. Stewart un estudiante universitario, que usa los MUD para tener experiencias que el no se atrevería a tener en la vida real. Su vida va entorno a sus trabajos en el laboratorio y a convertirse en un futuro científico. Juega en los MUD por que así se puede interactuar con la gente, dedica su tiempo a construir una vida que es mucho mas amplia que la que vive

Los personajes de los ejemplos comentan que los MUD fueron de gran ayuda para hablar abiertamente de sus problemas pero que a su vez la practica de esto los ha llevado a sentirse a si mismos peor. La practica de esto, no modifiko sus sentimientos en el caso de Stewart una persona recluida, sin atractivo y con defectos. Los MUD ofrecen un lugar donde se puede hablar con libertad con otras personas.

Para Stewart el MUD se convierte en un lugar no tanto para rehacer las dificultades de las que están llenas su vida, sino un lugar donde podría mostrar una superioridad revelando identidades reales de algunos jugadores, y cuando fue señalado se sintió indignado.

Stewart a insistido que su personaje en el MUD es la interpretación de si mismo. Pero contradictoriamente en una sesión de grupo Stewart callo en una contradicción y fue descubierto, mostrando que lo que en realidad hacia era aprovecharse de su personaje en el MUD y que en realidad no era que el se identificara plenamente con el personaje sino que se encontraban muy pocas cosas en común.

## CONCLUSIONES

Internet se ha constituido en un elemento de la cultura informática que ha permitido una reinención del «yo» como entidad fragmentada, flexible y múltiple, que ha coadyuvado en el desarrollo de nuevas formas de interacción social y en la gestación de una nueva cultura de democratización intelectual. Los procesos de construcción, destrucción y transformación de la identidad en los entornos virtuales proveídos por las nuevas tecnologías contribuyen a un aprendizaje del usuario de su propia *substancia* y su visión del mundo.